



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis dari proyek tugas akhir ini, penulis menarik beberapa kesimpulan:

1. Struktur *rigging* yang tepat dapat dicapai dengan mempelajari anatomi dari desain karakter tersebut, karena anatomi sangat berperan dalam pembuatan *bone*.
2. Beberapa gerakan yang dibutuhkan dapat dibuat dan diakses langsung dengan *controller* untuk mempermudah animasi.
3. Untuk animasi yang memiliki banyak *walk cycle*, struktur *rig* kaki sebaiknya dilengkapi dengan IK untuk mempermudah animasi.
4. Untuk struktur *rig* kaki pada *creature rig*, lebih baik menggunakan penempatan IK di tumit dibandingkan dengan pangkal jari kaki untuk *creature* dengan sistem gerak *digitigrade*.
5. Agar suatu *bone* dapat bergerak secara FK dan IK sekaligus, dapat digunakan metode penambahan *bone* khusus IK/FK. Dengan adanya dua *bone* tambahan ini dan suatu parameter untuk mengaktifkan keduanya, maka *bone* dapat bergerak secara IK maupun FK.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis, penulis menyarankan beberapa hal, yaitu:

1. Dalam pembuatan *rig*, sebaiknya dibuat perencanaan dan daftar kebutuhan untuk menghemat waktu.
2. *Rigging artist* dapat berkonsultasi dahulu dengan animator sebelum membuat perencanaan *rig*.

UMMN